
Penerapan Alat Permainan Edukatif Tangram untuk meningkatkan Kreativitas Anak dalam Mengenal Bentuk Geometri di TKN Pembina Lawe Alas

¹Putri Rahmi

UIN Ar-raniry Banda Aceh
putri.rahmi@ar-raniry.ac.id

²Mawaddah

UIN Ar-raniry Banda Aceh
mawaddahpgra2@gmail.com

³Heliati Fajriah

UIN Ar-raniry Banda Aceh
heliatifajriah@gmail.com

⁴Maisarah

UIN Sumatera Utara Medan
maisarah.dikdas@gmail.com

Article received: December 20th, 2019

Article accepted: January 17th, 2020

Review process: December 20th, 2019

Article published: January 22th, 2020

Abstrak

Kreativitas anak belum sepenuhnya berkembang. Hal ini dapat dilihat pada saat proses kegiatan banyak anak yang masih mencontoh dan tidak mau mencoba membuat bentuk lain dari contoh yang telah diberikan oleh gurunya. Untuk mengetahui kreativitas anak melalui penggunaan alat permainan edukatif tangram untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di TKN Pembina Lawe Alas Aceh Tenggara, Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, subjek penelitian adalah anak usia 5-6 tahun berjumlah 16 anak yang terdiri dari 7 perempuan dan 9 laki-laki. Hasil penelitian menemukan pada tindakan prasiklus 7 anak belum berkembang, 3 anak mulai berkembang, belum ada anak yang berkembang sangat baik. Pada tindakan siklus I anak yang mulai berkembang sebanyak 3 orang, 4 orang berkembang sesuai harapan, dan 3 orang berkembang sangat baik. Pada tindakan siklus II mengalami perkembangan yang sangat baik dari tindakan sebelumnya. Sebanyak 3 anak berkembang sesuai harapan, dan 7 anak berkembang sangat baik.

Kata kunci: alat permainan edukatif; tangram; kreativitas; geometri; pendidikan anak usia dini.

Abstract

Children's creativity has not yet fully developed. This can be seen when the process of activities many children who are still imitating and do not want to try to make other forms of examples given by their teacher. To find out the creativity of children through the use of educational instruments tangram to increase creativity in children aged 5-6 years at TKN Pembina Lawe Alas Aceh Tenggara, The research method used was classroom action research, research subjects were children aged 5-6 years totaling 16 children consisting of 7 girls and 9 boys. The results of the study found that in pre-cycle 7 children have not yet developed, 3 children have begun to develop, no child has developed very well. In the first cycle of action children who began

Penerapan Alat Permainan Edukatif Tangram untuk meningkatkan Kreativitas Anak dalam Mengenal Bentuk Geometri di TKN Pembina Lawe Alas

to develop as many as 3 people, 4 people developed according to expectations, and 3 people developed very well. In the second cycle of action experienced a very good development from the previous action. A total of 3 children developed according to expectations, and 7 children developed very well.

Keywords: *educational game tools; tangram; creativity; geometry; early childhood education programs.*

A. PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di TKN Pembina Lawe Alas Aceh Tenggara, pada tanggal 19 s.d 20 Agustus 2019 di TK tersebut kreativitas anak masih kurang hal ini dapat dilihat pada saat proses kegiatan berlangsung banyak anak yang masih mencontoh bentuk yang dibuat oleh gurunya. Anak juga masih harus dibantu oleh guru untuk menyusun puzzle, karena anak belum bisa memecahkan penyusunan puzzle itu sendiri, dan anak juga belum mampu menceritakan kenapa anak memilih atau menggambar gambaran tersebut. Di TK tersebut guru tidak memberikan kesempatan anak untuk mencoba melakukan kegiatan sendiri untuk mengembangkan kreativitas anak tersebut. Kurangnya rasa percaya diri pada anak membuat anak tidak mandiri dalam mengerjakan tugasnya sehingga kreativitas anak tidak berkembang. Seharunya anak yang berumur 5-6 tahun sudah mampu membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan, dan sudah masalah mampu berimajinasi kreatif sesuai dengan kreativitas anak tersebut.

Menurut Aqib (2011) Alat Permainan Edukatif atau sering di singkat dengan APE adalah alat permainan yang didalam nya mengandung unsur pendidikan, atau sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana dan peralatan untuk bermain dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Alat permainan edukatif dirancang dengan pemikiran yang mendalam tentang karakteristik anak dan disesuaikan dengan rentang usia anak. Alat permainan edukatif tidak harus di beli, alat permainan edukatif juga bisa dibuat dari barang bekas, kardus, triplek dan bahan alam lainnya selama permainan itu mengandung unsur pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, seperti APE tangram.

Tangram merupakan salah satu alat permainan edukatif yang mengandung unsur pendidikan. Tangram mempunyai kelebihan tersendiri diantaranya ialah, anak akan dapat mengkreasikan berbagai bentuk-bentuk dan kreativitas dengan menyusun potongan-potongan geometri menjadi bentuk yang menarik, seperti bentuk bintang, orang dan

berbagai jenis makhluk hidup maupun benda-benda yang berada di lingkungan sekitar anak.

Selain itu tangram juga merupakan alat permainan edukatif yang mudah di buat dengan menggunakan alat dan bahan seperti potongan kertas gabus, triplek, kayu atau bahkan dari origami. Melalui alat permainan edukatif tangram juga anak akan lebih menyukai geometri serta dapat memberikan kesenangan kepada anak saat mengaplikasikan alat permainan tersebut, karena anak dapat mengeluarkan ide-ide dalam bermain dengan bentuk geometri.

Menurut Pitadjeng (2006) tangram ialah tujuh bagan kebijakan dan tujuh bagan kecerdikan, yang mana maksudnya disini ialah anak dapat mengkreasikan tujuh kepingan-kepingan geometri tangram tersebut dan menyusunnya sesuai dengan kreativitas anak. Kreativitas adalah salah satu potensi anak yang harus di kembangkan sejak usia dini. Setiap anak memiliki bakat kreatif, bila ditinjau dari segi pendidikan, dan bakat kreatif tersebut dapat di kembangkan melalui aktivitas bermain dan permainan yang mengandung nilai pendidikan yang sistematis dan disesuaikan dengan kelompok usia anak tersebut.

Selain itu bermain tangram juga dapat merangsang kemampuan kognitif anak karena saat memindahkan potongan geometri anak harus dapat memikirkan bentuk apa yang akan di buat dari potongan geometri tersebut. Sarah (dalam Karim, 2009) mengatakan “tangram adalah sebuah permainan dengan memindah-mindahkan potongan-potongan berbentuk segitiga, persegi dan jajaran genjang untuk membentuk sebuah bagan yang menyerupai orang, hewan dan makhluk lainnya”.

Mengembangkan kreativitas anak usia dini seharusnya menggunakan metode yang mampu mendorong anak untuk bereksplorasi, berimajinasi, mencari serta menemukan jawaban sendiri, membuat pertanyaan, membantu memecahkan masalah, memikirkan kembali, membangun kembali dan menemukan ide-ide baru. Adapun Indikator perkembangan kreativitas anak umur 5-6 tahun berdasarkan kemendiknas (2013) yaitu: (1)anak sudah dapat memecahkan masalah secara kreatif, (2) menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan (dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh), dan yang ke (3) menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media.

Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia nomor 137 tahun 2014 tentang standar tingkat pencapaian perkembangan anak. “Anak pada usia 5-6 tahun, pada lingkungan perkembangan kegiatan seni yaitu menyanyikan lagu dengan benar, menggambar berbagai macam bentuk yang beragam, sudah mampu membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, platisin, balok, dan lain-lain). Anak usia 5-6 tahun sudah mampu menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah-masalah seperti (ide, gagasan, di luar kebiasaan), dan mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran”.

Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti ingin meningkatkan kreativitas anak melalui penggunaan permainan tangram, karena permainan tangram merupakan salah satu alat permainan edukatif yang menarik untuk mengembangkan kreativitas dan sebagai pengenalan bentuk geometri kepada anak usia dini. Sarah Dan Lathifaturrahmah (2015) berpendapat bahwa permainan tangram menggunakan potongan-potongan kecil bentuk geometri seperti bentuk persegi, segitiga dan jajaran genjang. kemudian potongan geometri di susun menjadi bentuk seperti berbagai jenis-jenis hewan, bintang, orang, dan benda-benda yang ada di sekitar anak.

Berdasarkan uraian diatas maka penelitian tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapana Alat Permainan Edukatif Tangram Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak dalam Mengenal Bentuk Geometri di TKN Pembina Lawe Alas Aceh Tenggara”

Tujuan Penelitian ini adalah Untuk mengetahui aktivitas guru dalam meningkatkan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif tangram pada anak kelompok B TKN Pembina Lawe Alas. Untuk mengetahui peningkatkan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif tangram pada kelompok B TKN Pembina Lawe Alas.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Maisarah (2019) PTK adalah penelitian yang mengkaji dan berupaya menyelesaikan masalah di dalam kelas dengan memberikan suatu tindakan baru. Penelitian ini bersifat kolaboratif karena adanya kerjasama antara peneliti dengan guru kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B2 usia 5 sampai 6 tahun di TKN Pembina Lawe Alas Aceh Tenggara tahun ajaran 2019/2020 dengan jumlah 16 orang anak, yaitu terdiri dari 7 orang

anak perempuan dan 9 orang anak laki-laki. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi aktivitas guru dan observasi peningkatan kreativitas anak. Jenis observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi terstruktur yang dilakukan langsung oleh penelitian untuk mengamati peningkatan kreativitas anak sesuai yang ada pada indikator penilaian.

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Teknik ini menggunakan kata-kata untuk menjelaskan, menggambarkan kegiatan-kegiatan yang terjadi didalam kelas saat kegiatan pembelajaran berlangsung, setiap kegiatan yang bersangkutan dengan masalah penelitian akan di analisis menggunakan rumus rata-rata dan persentase kemudian data diolah dengan kata-kata yang jelas dan bermakna. Kriteria penilaian dalam penelitian ini adalah dengan memberi angka sebagai simbol tingkat kreativitas anak dalam bermain. Angka 1 dengan nilai belum berkembang, angka 2 dengan nilai mulai berkembang, angka 3 dengan nilai berkembang sesuai harapan dan angka 4 dengan nilai berkembang sangat baik.

C. HASIL TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Berikut hasil observasi penggunaan alat permainan edukatif tangram kelompok B2 sebelum dilakukan tindakan:

Tabel 1. Hasil Observasi kreativitas Anak Pra Tindakan

No	Nama	Skor	Persentase (%)	Keterangan
1	AH	10	35, 71	BB
2	AW	8	28, 57	BB
3	BA	12	42, 85	MB
4	BU	10	35, 71	BB
5	CC	11	39, 28	BB
6	HP	10	35, 71	BB
7	HR	9	32, 14	BB
8	MZ	10	35,71	BB
9	MA	12	42, 85	MB
10	NL	11	39, 28	BB

No	Nama	Skor	Persentase (%)	Keterangan
11	NA	12	42,85	MB
12	RW	7	25	BB
13	RL	7	25	BB
14	SA	10	35,71	BB
15	SAM	11	39,28	BB
16	ZP	12	42,85	MB
Persentase			36,15	BB

Tabel 1 menunjukkan hasil data pratindakan bahwa belum ada anak yang berkembang sesuai dengan yang diharapkan pada indikator. Anak yang belum berkembang (BB) sebanyak 12 orang dan yang mulai berkembang (MB) sebanyak 4 orang, untuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB) belum ada. Hasil pratindakan dapat di deskripsikan jumlah nilai persentase keseluruhan yang diperoleh yaitu 36,15%. Oleh karena itu berdasarkan hasil observasi sebelum tindakan dapat disimpulkan bahwa kreativitas pada anak belum berkembang, sehingga diperlukan stimulus untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok B2 di TKN Pembina Lawe Alas Aceh Tenggara. Berdasarkan tingkat perkembangan anak tersebut maka kreativitas anak masih dikatakan belum berkembang sesuai harapan. Dan perlu pengamatan pada siklus I untuk memperbaiki dan melihat perkembangan anak. Berikut hasil pengamatan peningkatan kreativitas anak dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif tangram pada Siklus I:

Tabel 2. Hasil Observasi Kreativitas Anak pada Siklus I

No	Nama	Skor	Persentase (%)	Keterangan
1	AH	20	71,42	BSH
2	AW	18	64,28	BSH
3	BA	22	78,57	BSB
4	BU	18	64,28	BSH
5	CC	20	71,42	BSH
6	HP	19	67,85	BSH
7	HR	16	57,14	BSH
8	MZ	19	67,85	BSH

No	Nama	Skor	Persentase (%)	Keterangan
9	MA	18	64, 28	BSH
10	NL	17	60, 71	BSH
11	NA	22	78, 57	BSB
12	RW	18	64, 28	BSH
13	RL	21	75	BSH
14	SA	18	64, 28	BSH
15	SAM	18	64, 28	BSH
16	ZP	21	75	BSH
Persentasi			68, 07	BSH

Tabel 2 menunjukkan bahwa perkembangan anak pada siklus I menunjukkan bahwa terdapat 2 orang anak dengan kategori berkembang sangat baik (BSB), sedangkan 14 orang anak yang berkembang sesuai harapan (BSH). Oleh karena itu hasil yang didapat dengan keseluruhan anak 68,07% dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa peningkatan kreativitas anak belum mencapai kriteria keberhasilan. Dengan demikian perlu dilanjutkan tindakan pada Siklus II. Berikut hasil pengamatan peningkatan kreativitas anak dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif tangram pada Siklus II:

Tabel 3 Hasil Observasi Kreativitas Anak pada Siklus II

No	Nama	Skor	Persentase (%)	Keterangan
1	AH	22	78, 57	BSB
2	AW	24	85, 71	BSB
3	BA	25	89, 28	BSB
4	BU	22	78, 57	BSB
5	CC	25	89, 28	BSB
6	HP	21	75	BSH
7	HR	21	75	BSH
8	MZ	24	85, 71	BSB
9	MA	22	78, 57	BSB

No	Nama	Skor	Persentase (%)	Keterangan
10	NL	21	75	BSH
11	NA	25	89, 28	BSB
12	RW	24	85, 71	BSB
13	RL	25	89, 28	BSB
14	SA	22	78, 57	BSB
15	SAM	24	85, 71	BSB
16	ZP	25	89, 28	BSB
Persentasi			83,03	BSB

Berdasarkan tabel 3 peningkatan kreativitas anak pada siklus II terdapat 13 orang anak yang memenuhi kriteria berkembang sangat baik (BSB) dan 3 orang anak yang berkembang sesuai harapan (BSH). Oleh karena itu hasil yang didapat keseluruhan anak mencapai 83,03% dengan kategori berkembang sangat baik (BSB).

Berdasarkan hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa melalui bermain tangram dapat mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Tingkat keberhasilan dalam bermain tangram ini tidak terlepas dari cara peneliti dalam menyampaikan cara bermain dan memotivasi anak agar anak mau mengikuti arahan dari peneliti serta memberikan pujian ketika anak selesai mengerjakan tugasnya sehingga anak merasa dihargai dan merasa senang.

Hasil penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian terdahulu, diantaranya yaitu: Setyorini (2015) menyimpulkan bahwa melalui permainan tangram dapat meningkatkan pengenalan bentuk geometri pada anak kelompok A TK Dharamwanita Babadan Kecamatan Karangrejo, Kabupaten Tulungagung, yang selanjutnya diharapkan penelitian ini dapat berguna dalam meningkatkan proses belajar dan mengajar di TK manapun. Itawari, dkk (2017) membuktikan bahwa pada tindakan prasiklus sebanyak 7 anak belum berkembang, 3 anak mulai berkembang, belum ada anak yang berkembang sangat baik. Pada tindakan siklus I anak yang mulai berkembang sebanyak 3 orang, 4 orang berkembang sesuai harapan, dan 3 orang berkembang sangat baik. Pada tindakan siklus II mengalami perkembangan yang sangat baik dari tindakan sebelumnya. Sebanyak 3 anak

berkembang sesuai harapan, 7 anak berkembang sangat baik. Hasil akhir dari unjuk kerja dalam bermain tangram terjadi perkembangan kreativitas anak usia dini mencapai 70%.

Hasil penelitian di atas membuktikan alat permainan edukatif berupa tangram dapat meningkatkan kreativitas maupun pengenalan bentuk-bentuk geometri pada anak usia dini. Penelitian lain juga menyarankan bahwa alat permainan edukatif sangat penting untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Sebagaimana hasil penelitian Hazdalina (2017) yang menunjukkan bahwa alat permainan edukatif dari kardus dapat meningkatkan kreativitas anak PAUD PUSIKAM, Cukuh Balak. Hasil penelitian Pane, dkk (2018) mengungkapkan bahwa kendala dan solusi dalam meningkatkan kreativitas anak di RA Nurul Amal Tanjung Morawa ialah: a) keterbatasan media yang dimiliki sekolah, b) pelaksanaan menjadi kelompok sehingga menimbulkan anak yang ngobrol saat pelaksanaan. Dan solusinya ialah: melengkapi APE untuk kelancaran pembelajaran dan menarik perhatian anak agar anak mau fokus kepada guru pengajar.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan alat permainan edukatif tangram dapat meningkatkan kreativitas anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri di TKN Pembina Lawe Alas. Oleh karena itu, diharapkan guru maupun pihak sekolah menyediakan alat permainan edukatif yang mendukung proses pembelajaran seperti tangram, kardus, dan lain lain. Hal tersebut karena penerapan alat permainan edukatif terbukti dapat meningkatkan kreativitas, pengenalan bentuk geometri, dan aspek perkembangan lainnya, bahkan dapat memotivasi anak karena proses pembelajaran yang menyenangkan.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka yang menjadi kesimpulan dalam penelitian ini adalah:

1. Aktivitas guru melalui penggunaan alat permainan edukatif tangram di TKN Pembina Lawe Alas Aceh Tenggara berdasarkan hasil pengamatan pada Siklus I belum sepenuhnya diterapkan, guru masih belum mampu mengkaitkan antara tema dengan pengalaman anak di kehidupan sehari-hari, guru juga masih belum mampu fokus saat proses pembelajaran. Sehingga dilanjutkan pada Siklus II. Siklus I memperoleh nilai sebesar 3,47 dengan katagori “Baik”, sedangkan pada Siklus II mengalami

peningkatan dan memperoleh nilai sebesar 3,78 dengan katagori “Sangat Baik”, karena guru sudah mampu menceritakan dan mengkaitkan antara tema dengan kehidupan sehari-hari anak, sehingga anak lebih mudah memahami tema tersebut, dan guru sudah lebih fokus pada pembelajaran, sehingga tidak terulang kesalahan yang sama

2. Peningkatan kreativitas anak melalui penggunaan alat permainan edukatif tangram pada anak usia 5-6 Tahun di TKN Pembina Lawe Alas Aceh Tenggara berdasarkan hasil pengamatan pada Siklus I, masih banyak anak yang belum mampu menyusun tangram menjadi bentuk yang berbeda dari contoh yang diberikan, dan anak juga belum mampu menceritakan bentuk tangram yang dibuatnya, sehingga nilai skor persentase anak pada Siklus I mencapai 68,07% dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH), sehingga masih diperlukan perbaikan di Siklus II. Setelah dilakukannya perbaikan di Siklus II terlihat peningkatan kreativitas anak meningkat karena anak sudah mampu menyusun tangram menjadi sebuah bentuk yang bermakna dan anak juga sudah mampu menceritakan bentuk tangram yang dibuat oleh anak, sehingga pada Siklus II nilai skor persentase anak mencapai 84,37% dengan kategori berkembang sangat baik (BSB).

Berdasarkan hasil penelitian maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Kepada para guru TKN Pembina Lawe Alas Aceh Tenggara agar menggunakan alat permainan edukatif tangram sebagai penunjang agar tercapainya peningkatan kreativitas anak.
2. Kepada kepala sekolah yang juga selaku pembimbing bagi guru agar lebih memperhatikan proses pembelajaran yang diterapkan oleh seluruh guru, agar jika ada kesalahan atau kekeliruan seorang guru dalam menggunakan media pembelajaran kepada anak bisa segera diperbaiki.
3. Sekolah juga perlu menggunakan dan menyediakan media-media pembelajaran yang lebih lengkap untuk mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, 2011, *Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD*, Bandung: Nuansa Aulia
- Hazdalina, Silya. 2017. Upaya Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Kardus di PAUD Pusikam Cukuh Balak Kabupaten Tanggamus. Skripsi. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Itawari, R., Ahmad, A., Fakhirah. Penggunaan Permainan Tangram untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Pada TK FKIP Unsyiah Banda Aceh. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Vol. 2 (1), Mei 2017. Hal: 62-69.
- Karim, *Pendidikan Matematika*, 2009, Jakarta: Universitas Terbuka
- Kemendiknas. *Acuan penyusunan kurikulum PAUD*, Jakarta: Depdiknas. 2013
- Maisarah. 2019. Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif. Medan: Akasha Sakti.
- Pane, Elvina Sari. Implementasi Alat Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun di RA Nurul Amal Kec. Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2018/2019. Skripsi. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
- Pitadjeng, 2006, *Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan*, Jakarta: Depdiknas
- Sarah dan Lathifaturrahmah, "Penggunaan Media Tangram Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Kesebangunan Di Kelas IX Mtss Siti Banjarmasin". *Advanced Science Letters*, Vol. 03 No. 1 Juli-Desember 2015
- Setyorini, Rahayu. 2015. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Tangram Pada Anak Kelompok A TK Dharma Wanita Babadan Kecamatan Karangrejo Kabupaten Tulungagung. Artikel Skripsi. Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri.